|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **UNIWERSYTET MORSKI W GDYNI****Wydział Zarządzania i Nauk o Jakości** | https://umg.edu.pl/sites/default/files/zalaczniki/wznj-02_0.png |

**KARTA PRZEDMIOTU**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Kod przedmiotu |  | Nazwa przedmiotu | w jęz. polskim | **USER EXPERIENCE WITRYN INTERNETOWYCH** |
| w jęz. angielskim | **WEBSITES USER EXPERIENCE** |

|  |  |
| --- | --- |
| Kierunek | **Zarządzanie** |
| Specjalność | **Informatyka Gospodarcza** |
| Poziom kształcenia | **studia pierwszego stopnia** |
| Forma studiów | **niestacjonarne** |
| Profil kształcenia | **ogólnoakademicki** |
| Status przedmiotu | **obowiązkowy** |
| Rygor | **zaliczenie z oceną** |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Semestr studiów** | **Liczba punktów ECTS** | **Liczba godzin w tygodniu** | **Liczba godzin w semestrze** |
| **W** | **C** | **L** | **P** | **W** | **C** | **L** | **P** |
| IV | 2 |  |  |  |  | 18 |  |  |  |
| **Razem w czasie studiów** | **18** |

|  |
| --- |
| **Wymagania w zakresie wiedzy, umiejętności i innych kompetencji** |
| Podstawowa znajomość zasad funkcjonowania sieci WWW |

|  |
| --- |
| **Cele przedmiotu** |
| Zapoznanie studentów z zagadnieniami dotyczącymi projektowania, tworzenia i testowania user experience witryn internetowych oraz ich rolą w zarządzaniu. Wykształcenie umiejętności badani i oceny user experience witryn internetowych przedsiębiorstw. |

|  |
| --- |
| **Osiągane efekty uczenia się dla przedmiotu (EKP)** |
| **Symbol** | **Po zakończeniu przedmiotu student:** | **Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się** |
| EKP\_01 | zna metody i narzędzia pozyskiwania, przetwarzania, analizy i prezentacji danych, właściwych dla badania i projektowania user experience witryn internetowych | NK\_W07, NK\_U03 |
| EKP\_02 | zna zasady i standardy organizujące strukturę witryn i serwisów internetowych, ich źródła, naturę i zmiany oraz rządzące nimi prawidłowości | NK\_W07, NK\_U03, NK\_U06, NK\_K01 |
| EKP\_03 | używa odpowiednich narzędzi do opisu oraz analizy problemów związanych z projektowaniem i utrzymywaniem witryn i serwisów internetowych zgodnych ze strategią user experience | NK\_W07, NK\_U03, NK\_U07, NK\_U08 |
| EKP\_04 | rozumie oraz potrafi opisywać i analizować zjawiska w zakresie zmian i rozwoju user experience witryn internetowych | NK\_W07, NK\_U06, NK\_U08, NK\_K01 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Treści programowe** | **Liczba godzin** | **Odniesienie do EKP** |
| **W** | **C** | **L** | **P** |
| Pojęcia i definicje dotyczące użyteczności, ergonomii, funkcjonalności oraz user experience witryn internetowych. | 2 |  |  |  | EKP\_01, EKP\_02 |
| Czynniki zachęcające i zniechęcające do korzystania z witryny: jakość merytoryczna informacji, jakość systemu, jakość wizualna, aktualizacje itp. | 4 |  |  |  | EKP\_02, EKP\_03 |
| Podstawowe zasady projektowania i tworzenia użytecznych stron, witryn, serwisów i aplikacji internetowych. | 3 |  |  |  | EKP\_02, EKP\_03 |
| Analiza funkcjonowania witryn internetowych: możliwości i potrzeby odbiorców, narzędzia do analizy funkcjonowania witryn internetowych, wykorzystanie statystyk, scenariusze działań użytkowników, testowanie. | 3 |  |  |  | EKP\_01, EKP\_03 |
| Metody badania i testowania user experience witryn internetowych: profile użytkowników, ocena heurystyczna, wywiady, testowanie zdalne, sortowanie kart, cognitive walkthrough itp. | 4 |  |  |  | EKP\_01, EKP\_04 |
| Przykłady witryn internetowych oraz oceny ich użyteczności. | 2 |  |  |  | EKP\_03, EKP\_04 |
| **Łącznie godzin** | **18** |  |  |  |  |

|  |
| --- |
| **Metody weryfikacji efektów uczenia się dla przedmiotu** |
| **Symbol EKP** | **Test** | **Egzamin ustny** | **Egzamin pisemny** | **Kolokwium** | **Sprawozdanie** | **Projekt** | **Prezentacja** | **Zaliczenie praktyczne** | **Inne** |
| EKP\_01 |  |  |  | X | X |  | X |  |  |
| EKP\_02 |  |  |  | X | X |  | X |  |  |
| EKP\_03 |  |  |  | X | X |  | X |  |  |
| EKP\_04 |  |  |  | X | X |  | X |  |  |

|  |
| --- |
| **Kryteria zaliczenia przedmiotu** |
| Prezentacje i prace pisemne (P): należy zdobyć co najmniej 60% punktów możliwych do zdobycia.Zaliczenie pisemne (Z): należy zdobyć co najmniej 60% punktów możliwych do zdobycia.Ocena końcowa jest średnią: 50%P+50%Z. |

Uwaga: student otrzymuje ocenę powyżej dostatecznej, jeżeli uzyskane efekty uczenia się przekraczają wymagane minimum.

|  |
| --- |
| **Nakład pracy studenta** |
| **Forma aktywności** | **Szacunkowa liczba godzin przeznaczona na zrealizowanie aktywności** |
| **W** | **C** | **L** | **P** |
| Godziny kontaktowe | 18 |  |  |  |
| Czytanie literatury | 15 |  |  |  |
| Przygotowanie do zajęć ćwiczeniowych, laboratoryjnych, projektowych |  |  |  |  |
| Przygotowanie do egzaminu, zaliczenia | 8 |  |  |  |
| Opracowanie dokumentacji projektu/sprawozdania | 10 |  |  |  |
| Uczestnictwo w zaliczeniach i egzaminach | 2 |  |  |  |
| Udział w konsultacjach  | 6 |  |  |  |
| **Łącznie godzin** | **59** |  |  |  |
| **Sumaryczna liczba godzin dla przedmiotu** | **59** |
| **Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu** | **2** |
|  | **Liczba godzin** | **ECTS** |
| Obciążenie studenta związane z zajęciami praktycznymi |  |  |
| Obciążenie studenta na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich | 26 | 1 |

|  |
| --- |
| **Literatura podstawowa** |
| Kurs e-learningowy User experience witryn internetowych, E. Ratajczak-RopelProjektowanie funkcjonalnych serwisów internetowych.. J. Nielsen. Helion 2003.Nie każ mi myśleć! O życiowym podejściu do funkcjonalności stron internetowych, S. Krug. Wydanie III. Helion 2014.Wprowadzenie do User Experience Design. J. Koc. Warszawa 2017. https://drive.google.com/file/d/0B89a5pRupXi4akJjRS1XeHNWNzg/view |
| **Literatura uzupełniająca** |
| Badania jako podstawa projektowania user experience. Iga Mościchowska, Barbara Rogoś-Turek. PWN, 2015.Optymalizacja funkcjonalności serwisów internetowych. H. Loranger, J. Nielsen. Helion 2007.The Art of SEO: Mastering Search Engine Optimization 3rd Edition, E. Enge, S. Spencer, J. Stricchiola. O’Reilly, 2015.Funkcjonalność aplikacji mobilnych. Nowoczesne standardy UX i UI. Jakob Nielsen, Raluca Budiu. Helion 2013.UX Design. Projektowanie aplikacji dla urządzeń mobilnych. Pablo Perea, Pau Giner. Helion 2019. |

|  |
| --- |
| **Osoba odpowiedzialna za przedmiot** |
| dr hab. Ewa Ratajczak-Ropel, prof. UMG | KSI |
| **Pozostałe osoby prowadzące przedmiot** |
|  |  |